

# ARTEFACTOS EN RUP

En Rup en cada una de sus fases realizan una serie de artefactos para saber mejor la función y estructura de un programa.

Un artefacto puede ser:

- Un documento: como un Caso de Negocio o un documento de la arquitectura del Software.
- Un modelo: como un modelo de caso de uso.
- Un elemento de un modelo: como una sola clase de todo el Diagrama de Clases.

Cada artefacto sirven para cada paso para la elaboración del programa estos artefactos son los siguientes Etapas:

## 1. INICIO:

- Documento Visión
- Especificación de Requerimientos

## 2. ELABORACIÓN:

- Diagramas de caso de uso

## 3. CONSTRUCCIÓN:

Documento Arquitectura que trabaja con las siguientes vistas:

### VISTA LOGICA:

- Diagrama de clases
- Modelo E-R (Si el sistema así lo requiere)

### VISTA DE IMPLEMENTACION:

- Diagrama de Secuencia
- Diagrama de estados
- Diagrama de Colaboración

### VISTA CONCEPTUAL:

- Modelo de dominio

## **VISTA FÍSICA:**

- Mapa de comportamiento a nivel de hardware.
- Diseño y desarrollo de casos de uso, o flujos de casos de uso arquitectónicos.
- Pruebas de los casos de uso desarrollados, que demuestran que la arquitectura documentada responde adecuadamente a requerimientos funcionales y no funcionales.
- Especificación de requisitos faltantes.
- Diseño y desarrollo de casos de uso y/o flujos de acuerdo con la planeación iterativa.
- Pruebas de los casos de uso desarrollados, y pruebas de regresión según sea el caso

## **4. TRANSICIÓN:**

- Pruebas finales de aceptación.
- Puesta en producción.
- Estabilización.